

平成 23 年 3 月 7 日現在

研究種目：基盤研究（C）
 研究期間：2007～2009
 課題番号：19500518
 研究課題名（和文）「昔の遊び（鬼ごっこなど）」が現代の幼児・子どもの運動能力の形成に果たす役割
 研究課題名（英文）The role that “old play of child (for example tag)” achieves for the formation of the motor ability of the modern infant and child
 研究代表者
 口野 隆史（KUCHINO TAKASHI）
 京都橘大学・文学部・教授
 研究者番号：60192027

研究成果の概要（和文）：

本研究の仮説は「昔の遊び（鬼ごっこなど）」を多く行う子どもたちは、それをあまり行わない子どもたちよりも、運動能力がより高くなるというものであった。しかし実際の保育園や幼稚園では、その2種類の園が存在するわけではない。そこで、より鬼ごっこなどが行いやすい園庭の広い保育園とその条件の整いにくい園庭の狭い保育園での比較を試みた。絵を用いた運動動作の認識調査については、大きな差は見られなかった。しかし面接調査の結果では、子どもの行う鬼ごっこの種類や、追う・逃げるなどの動きについての認識に差が見られた。

研究成果の概要（英文）：

The hypothesis of this study was that as for the children who performed more “old play (tag)” an motor ability rose than the children who did not perform it too much. However, in a real nursery school and the kindergarten, there are not the two types. So we thought that the nursery school of a large garden was easy to do tag. And we tried comparison of a nursery school of the large garden and a small nursery school. The big difference was not seen about the recognition investigation of the movement that we used a picture for. But there was a difference about the result of the interview investigation. The difference was the interest to a tag and the recognition about the movement of “escaping and catching”.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	1,100,000	330,000	1,430,000
2008年度	1,100,000	330,000	1,430,000
2009年度	900,000	270,000	1,170,000
年度			
年度			
総計	3,100,000	930,000	4,030,000

研究分野：総合領域

科研費の分科・細目：健康・スポーツ科学・身体教育学

キーワード：昔の遊び、運動能力、運動と言葉、からだの認識、幼児・子ども

1. 研究開始当初の背景

(1) 最近の大学生の様子

例えば、ある学生の倒立の様子である。こ

れまで倒立の経験がないため、どのようにしたら倒立の姿勢に至るのかわからない。「まず両手をしっかりマットに着いて、あごを上

げて、視線は手を付いた場所のやや前方を見るようにして……」と指導はするが、これらの指導の言葉も通じにくい。逆さになった倒立の形は、友だちの様子を見てわかってはいる。しかし経験がないため、両腕を高く上げ耳の横で揃え、いきなり頭頂部からマットに飛び込むような動きで倒立をしようとする。ぱったり倒れたり、頭から突っ込んだりする。

あるいは学生がボールを投げる際、これもボールを投げた経験が少ないためであろう、腰、肩、肘そして手に持ったボールへと力が順に伝わる様子はなく、動きは硬く、手首のスナップを使わずボールを押し出すように投げたりする。バットやラケット、縄などの道具を振ったり回したりする時もよく似ている。自分の力がうまく道具に伝わらず、いわゆるしなやかな動きができず、ギクシャクする。

鬼ごっこなどをして、正面に向かって真っ直ぐ走る動きはできるが、いわゆる半身になって横や斜めに友だちをかわしながらすり抜けるような柔らかな動きができない。鬼ごっこを体育館で行うと、壁にくっついたままなかなか動かない。動く時は、周りをよく見ず壁から急にフロアーの方に飛び出し、友だちと衝突しケガをする。全てではないが、このような大学生の運動能力の未発達はどこから来るのであろうか。何がもっと幼児期・少年期において形成・獲得されていることが肝要なのであろうか。

(2) 本研究の仮説

「昔の子どもは、こんなに不器用で弱くなかった！」などとよく言われる。確かに「昔」の子どもに比べ「今」の子どもの体力・運動能力は低下しているという調査報告が近年毎年のようになされている。では、昔の子どもと今の子どもでは何が違うのであろうか。今の子どもと昔の子どもの違いは、今の子どもが「昔の遊び」をしなくなったということであろう。まったくではないが、その機会が減ってきたということであろう。それはすなわち、「昔の遊び」には今の子どもたちにない体力・運動能力を育てる「力」や「効果」が

あったということではないだろうか。

先述のように、現代の学生・子どもたちはまず自分の体についての認識（感覚、体感）が乏しい。しかし現代においても、幼い頃から幼稚園・保育園には体育の専門という先生が来て、様々な運動能力（瞬発力、平衡感覚、敏捷性、持久力、柔軟性、協応性など）を、昔よりも効率的に指導している（はずの）所も多い。また、幼いころから特定のスポーツだけの早期教育を受けている子どもも昔より多くなっているのではないだろうか。

しかし、現代の子どもたちは自分の体が真っ直ぐなのか曲がっているのか、上向きなのか逆さまなのか、同時に友だちの体やその動きがどうなっているのかを理解する能力が低下しているように思われる。この両者（自らの体の理解と他者の体の理解）は、相互に関係し合い、片方を高めることにより他方も高める可能性があるように思われる。「昔の遊び」には、この双方が高まるような状況（条件）が用意されていたのではないだろうか。

(3) 「昔の遊び」の持つ力

いわゆる昔の遊びには、子どもたちが自分の体を認識したり、他人（友だち）の体を認識したりする状況（条件）が豊富に含まれていたと思われる。例えば「ゴムとび」である。2人の友だちが張ったゴムを様々な方法で越えていく。この遊びでは、ゴムの持ち手の方にも体の各部位を認識する機会がある。9段階（足首 膝…… 頭 手伸ばし）に高くなっていくゴムの位置を、からだの部位とともに認識していく。ゴムを跳ぶ方は、自分のからだはゴムに届いたのかどうか、ゴムに触れる“触覚”で認識する。同時に友だちの「あともうこれくらい（友だちが両手でその幅を示してくれる）」というフィードバックで次には失敗ないように跳ぼうとする。

あるいは「木登り」である。落ちればケガをする状況の中で、必死に自分の体をコントロールしようとする。そして、自分の体のどの部分をどこへ動かせばよいのかわからない時、友だちのアドバイスはたいへん重要な手

掛かりになる。特に異年齢のお兄ちゃんやお姉ちゃんからの的確なアドバイスで、落ちる危険から救われることもある。

また「だるまさんがころんだ」においては、鬼は自分以外の友だちの動きをじっくりよく見る。同時に鬼でない子どもたちは、鬼から自分がどのように見られているかを意識しながら自分の体を動かそうとする。「かくれんぼ」「缶けり」なども同様であろう。さらに各種の「鬼ごっこ」は、鬼は自分以外の友だちの動きをよく見ながら友だちを捕まえようとする。鬼でない子どもたちは、やはり鬼から自分がどう見られているのか、どのように体を動かせば鬼のタッチを避けて逃げるができるのかを常に考える。このように「昔の遊び」には常に自分の体がどのようになっているのかをフィードバックする機会や、友だちの動きを観察する機会が多くあったのではないだろうか。

2. 研究の目的

本研究においては、いわゆる「昔の遊び」を日頃からよく行っている子どもたちとそうでない子どもたちの間に、「運動能力」「体の認識」「運動に関わる言語」に違いがあるのかどうかを明らかにする。日頃から、いわゆる「昔の遊び」などをよく行っている幼稚園・保育園とそうでない幼稚園・保育園の子どもたちについて、以下の3点についてその違い明らかにし「昔の遊び」の影響(力、効果)について考察する。(1)「運動能力(幼児の運動能力テスト:『25m走』『立ち幅跳び』など7種目)」を測定し、その違いを明らかにする。(2)「体の認識」についてのテスト(子どもたちに運動の場面を絵に描いて示し、正しい動き、正しい姿勢などを選択させる)を実施しその違いを明らかにする。(3)例えば上記2群の子どもたちに少人数(3、4名)での「木登り、竹馬、コマ回し」などのまだやったことのない遊びの教え合いの場面を設定し、上記2群のどちらの子どもたちの『教え合いの言語』が豊かであるか、その質や量を計測し、その違いを明らかにする。

そして(4)として日本に最も近いアジアの国や地域(韓国、中国、台湾など)では、幼児期(幼稚園・保育園)において、これまで述べてきたようないわゆる日本の「昔の遊び」にあたるものが、どのように教育・保育の中に取り入れられているのか、どのような意味があると考えられているのか、を明らかにしようと試みる。

3. 研究の方法

本研究の申請時の目的は、2.で述べたように「いわゆる昔の遊びを日頃からよく行っている子どもたちとそうでない子どもたち」の比較を(1)~(3)の点において行うことであった。しかし実際の保育園・幼稚園の状況を見ていくと、当然のことながら「昔の遊びをよく行っている園」と「そうでない園」を区別することは難しいことがわかった。そこで本研究では「昔の遊びである鬼ごっこを比較的行いやすい都市部ではない園庭の広い保育園(G保育園)」と「(昔の遊びである鬼ごっこを比較的行いにくい)都市部の園庭の狭い保育園(N保育園)」で比較を行うこととした。また、児童の体の認識の発達を考えるため、小学校の調査も加えた。

(1)調査時期:2009年11月~2010年3月。

(2)調査場所:京都府京都市N保育園(定員120名、在園児134名、敷地面積約450坪(1488㎡)、園舎、駐車場等を除くと園庭は100坪(331㎡))、福岡県宗像市G保育園(定員120名、在園児134名、敷地面積約5000坪(16530㎡)、園舎、駐車場、山等を除くと園庭は3000坪(9918㎡))、及び京都市内K小学校。

(3)調査対象:N保育園、年中児20名、年長児22名。G保育園、年中児22名、年長児22名。K小学校、2年生125名、4年生117名、6年生116名。

(4)運動場面の絵を用いた調査

上記の調査対象の子どもたち全員に以下に示すような調査を実施した。調査は、図1のような「子どもが走っている2つの絵」を子どもたちに示し、「2つの絵のうちどちらの

絵が上手に速く走っていると思いますか」と問いかけ、自分がそう思う方に鉛筆で を付けさせるというものである。絵で表した運動等の場面は「1.走る、2.投げる、3.蹴る、4.受ける、5.前に跳ぶ(立ち幅跳びの絵)、6.つく、7.上に跳ぶ、8.逆立ち、9.側転、10.鉛筆を削る」の10問(種類)である。同様に選択肢を3つにし「11.走る(図2)~20.鉛筆を削る」の「3択」の間も行った。「3択」の間では必ず「2択」の絵にもう1つ絵を加え、3つの絵の中から子どもたちが最も「上手に速く走っていると思う」絵を選択させた。絵の選択は上記のように「2択」10問、「3択」10問の計20問。絵は、文献等から3~7歳の子どもが、上記1~7、11~17の動きを行っているものを選び、8~10、18~20は口野が描いた(9、19は手形・足形のみ)。各問には、上手に・スムーズに行えている絵とそうでない絵を選択肢に入れた。年中、年長、2年生には、B5サイズで20ページの冊子の形で1枚ずつめくりながら、4、6年生にはB4サイズの紙に4つずつの絵を載せ、計5枚を綴じたものを回答してもらった。年中児、年長児では、口野が保育室で、クラスの保育士の協力も得ながら、全員の様子を見て言葉を掛けながら進行的。

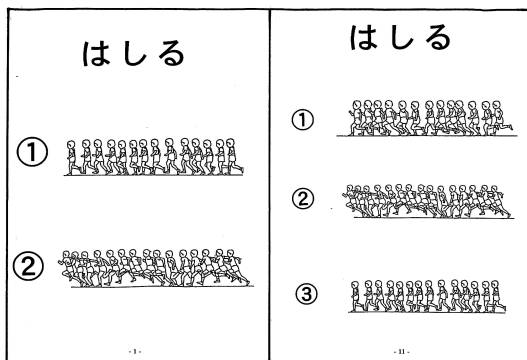


図1「走る」2択の間 図2「走る」3択の間
(5)面接による調査

2つの保育園の年長児44名に対し、面接による調査(1人約10分)を行った。面接の内容は以下の通りである。「鬼ごっこは好きですか」、「どんな鬼ごっこが好きですか」、

「鬼ごっこで自分が鬼になった時、上手に鬼じゃない他の子を捕まえることができます

か」、「その時、どうやったら上手に鬼じゃない他の子を捕まえられるか教えて下さい」、「今度は鬼ごっこで自分が鬼じゃない時、上手に鬼から逃げるできますか」、

「その時、どうやったら上手に鬼から逃げるか教えて下さい」、(2択10問の選択理由の確認)「この絵の『走る』はどうしてこっちを選んだの」

4.研究成果

(1)狭いN保育園と広いG保育園の比較 絵を用いた調査の結果比較

表1 2つの園の正答率の比較(全問)

	年中児	年長児	合計
狭いN保育園	56%	71%	64%
広いG保育園	65%	70%	67%

上記のように、狭いN保育園と広いG保育園の年中児、年長児の全回答の比較を示した。ややG保育園の正答率が高いものの大きな差はみられなかった。また、この絵を用いた調査にはいくつかの課題もあった(後述)。

面接調査の結果比較

ここでは先の3.(5)の面接項目 ~ のうちの質問に対する回答の内容から、2つの保育園の子どもたちの運動に関する認識の違いを示す。なお、の「捕まえることができるか」に対し両園44名中「できない」は3名ずつ、「逃げることはできるか」に対しては、1名ずつが「できない」と回答した。多くの子どもたちは「できる」と回答し、鬼ごっこに対する自信を見せてくれた。

1)狭いN保育園の面接結果

面接項目 :「高鬼」が好きと回答する子が多い(22名中21名)。園庭は狭いが、フィールドアスレチックのようなものが置かれている。狭い園庭で、上への空間を使い「高鬼」で遊ぶという子どもたちの工夫が現れているように思われる。さらに他に回答された鬼ごっこも「高鬼&氷鬼、高鬼&ろうそく鬼、高鬼&バナナ鬼」と高鬼と何か別の鬼ごっこを組み合わせたものが回答された。

面接項目 :「捕まえ方」「逃げ方」とともに、「走る」「速く走る」「本気で走る」「思い

つきり走る」などの回答が多い。2名の子が机の上で指で鬼の位置と逃げる子の位置を示しながら、空間的、距離的なことを言ってくれた。しかし「はさみうち」というような言葉はなかった。体の操作として、手の振り方（パー(五)ではなくて手を“四(親指以外の4本の指はくっつける)”にして走る)などについて回答してくれる子も数名いた。1名の子ではあるが、狭いN保育園独自の回答と思われるものもあった。自分が鬼の時、足をザッと滑らせて、ストップし、方向を変えて、相手を追いかける、という体の操作にかかわる回答があった。

2) 広いG保育園の面接結果

面接項目：22名中、“助け鬼(鬼が捕まえた子を牢屋に入れる。捕まった子は、まだ捕まっていない子にタッチされるとまた逃げるができる)”を1番に上げた子が9名いた。その他、色つき鬼、高鬼、氷鬼、普通の鬼ごっこ、かくれんぼ、隠れ鬼、壺鬼、ため鬼、など様々なものが出された。

面接項目：N保育園同様「走る」「速く走る」「本気で走る」などの回答も多かったが、「はさみうち」という言葉を使う子が3名おり、その子たちも含め空間的、時間的なことを言ってくれた子が5名いた。またN保育園同様、手の振り方について話してくれる子も多かった。

森らによれば「(運動能力は)園庭の広さに関しては、広さが『ふつう(830~1,591㎡)』の園が『狭い(817㎡以下)』、『広い(1,604㎡以上)』に比べて有意に高く、園舎の広さに関しても、『ふつう(724.7~1,197㎡)』の園が広い園(1,207㎡)に比べて有意に高かった。これらの結果は、運動能力の発達には、適切な広さがあることを示唆している」(森司朗他『園環境が幼児の運動能力発達に与える影響』体育の科学、Vol.54、No.4、2004)と報告されている。子どもの運動や遊び環境としては、やはり広い場所があった方がよいように思われる。園庭が広過ぎるのであれば、遊ぶ範囲を限定して狭い場所を作って遊ぶこ

とは、広い敷地を持つ園には可能なことである。しかし、敷地の狭い園にはその選択はできない。広い空間は、子どもの遊びの幅や創造性を広げる可能性を持っているように思われる。保育者は、自分たちのそれぞれの保育園、幼稚園の運動環境・遊び環境がどのような特色を持っているのかを理解し、良い点を伸ばし、不足する点は補う工夫が必要であるように思われる。

(2) 発達段階(学年)と絵の調査結果の関連
当初20問あるどの絵の問についても、年齢(学年)が上がるにつれて正答率が上がるであろうと予想していた。しかし、この調査の方法の問題もあるが、一律ではなかった。

学年の上昇に伴い正答率が上がるもの
今回の調査では「1.走る、2.投げる、5.前に跳ぶ、9.側転(図3)、10.鉛筆を削る」などの問で、学年が上がるに従い正答率が上がった(図5)。例えば、側転の手形・足形がどのように残るのかという問に対しては、子どもたちの観察力の発達や、小学校ではこの点に着目する授業での指導内容もあると思われるので、学年の上昇に伴い正答率も上がるものと思われる。他の3項目についても「より上手に・スムーズに」という動きの理解が学年と共に進ように思われる。

学年の上昇に伴い正答率が必ずしも上がらないもの

例えば「3 択」の問「14.受ける」(図4)では、学年が上がるに従い正答率が下がりまた上がった。「14.受ける」の場合の正答は選択肢の「両手を伸ばしてボールを挟むように受ける」で、この動作が年齢においても最

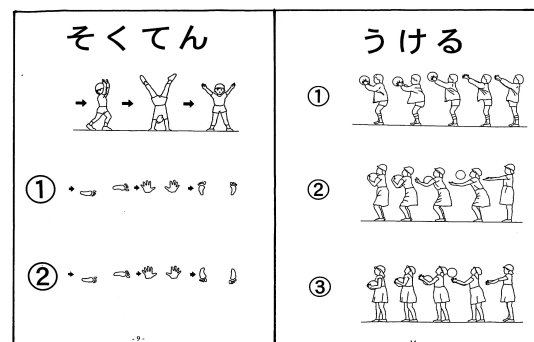


図3「側転」2 択の問

図4「受ける」3 択の問

も高い子どもの動作である(図4)。しかしドッジボールをする機会の多い小学生では、「両手で挟む」より「胸でしっかりキャッチ」する方がより“上手”という判断となるようである(図6)。

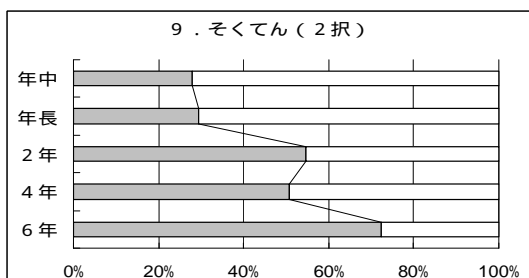


図5 「側転(2択)」の学年に伴う正答率の変化 (グレー：正答、白：誤答)

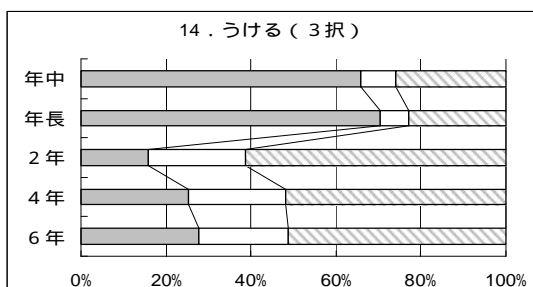


図6 「受ける(3択)」の学年に伴う正答率の変化 (グレー：正答、白：誤答、斜線縞：誤答)

(3) 今後の課題

絵による調査の限界

今回の調査では「子どもの動作の分解写真のような絵」を子どもたちに見せ、その絵の動きが「上手である、スムーズである」を判断するという質問を行った。面接してわかったが、就学前の子どもたちは「分解写真」を1人の人間の連続した動きと理解できず、何人もの人間が並んで動いていると解釈している者も少なくなかった。今後は、ビデオ映像などを用いる工夫も必要である。

運動能力調査の内容

今回の調査では事前の研究目的で設定した「幼児の運動能力テスト：『25m走』『立ち幅跳び』など7種目」は実施しなかった。N保育園とG保育園の子どもたちの運動能力を比較することは、重要な指標を得ることとなる。しかし、この時期に最も問われる、最も子どもたちに身に付けて欲しい運動能力の獲得をこれらのテストで見ることができると

疑問を持ち始めた。それに代わる就学前の運動能力テストは今後、開発が必要と考えている。今回はそれに代わるものではないが、2つの保育園の先生方に、日頃の子どもの様子から運動能力の評価(鬼ごっこや日頃の運動の様子)を行ってもらった試みはした。その結果は、広いG保育園の子どもたちの運動能力の方が高いという結果になったが、保育士の主観が含まれるものであり、今後の検討が必要である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計1件)

徳光哲生、海野勇三、口野隆史、体育科におけるムーブメント学習とコーディネーション能力の育成 - 体づくり運動領域における「達成」と「形成」 -、九州体育・スポーツ学研究、第24巻第1号、2009年、51ページ、査読無

〔学会発表〕(計1件)

徳光哲生、海野勇三、口野隆史、体育科におけるムーブメント学習とコーディネーション能力の育成 - 体づくり運動領域における「達成」と「形成」 -、九州体育・スポーツ学会第58回大会、2009年、崇城大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

口野 隆史 (KUCHINO TAKASHI)
京都橘大学・文学部・教授
研究者番号：60192027

(2) 研究分担者

中島 恵子 (NAKASHIMA NORIKO)
中村学園大学・人間発達学部・講師
研究者番号：00301721
海野 勇三 (UNNO YUZO)
山口大学・教育学部・教授
研究者番号：30151955
山田 朋子 (YAMADA TOMOKO)
中村学園大学・人間発達学部・講師
研究者番号：50524328

(3) 連携研究者

黒川 哲也 (KUROKAWA TETSUYA)
宮城教育大学・教育学部・准教授
研究者番号：50390258
鐘ヶ江 淳一 (KANEGAE JUN-ICHI)
近畿大学九州短期大学・保育科・教授
研究者番号：90185918

(4) 研究協力者

徳光 哲生 (TOKUMITU TETUO)
山口大学大学院生